



# PROSIDING

Seminar Nasional

IKIP PGRI Bojonegoro

*"Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0"*

## PENGARUH MODEL SCRAMBLE BERBANTU KARTU TERHADAP PENCAPAIAN BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 KEDUNGADEM

Fiona Aullia<sup>1</sup>, Rika Pristian Fitri Astuti<sup>2</sup>, Dian Ratna Puspananda<sup>3</sup>

IKIP PGRI BOJONEGORO. Email : [fionaaullia509@gmail.com](mailto:fionaaullia509@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to identify the significant effect of using the Scramble learning model assisted by card media on student learning achievement in Economics class XI SMA Negeri 1 Kedungadem. The Scramble model is an active learning step that prioritizes the involvement of students when matching, compiling, or finding answers to randomly arranged questions. This research applies a quantitative approach and data collection techniques in the form of tests, observations, and documentation. The research subjects consisted of 36 students of class XI-7. The results of the normality test showed that the data were normally distributed, while the results of the t-test showed a significance value of  $0.000 < 0.05$ , which means that there is a significant effect of applying the Scramble model assisted by card media on increasing students' learning achievement. In conclusion, the Scramble learning model assisted by cards was successfully applied to improve students' economic learning achievement.*

*Keywords: Scramble Model, Cards, Learning Achievement, Economics Lessons*

### Abstrak

Penelitian ini ditujukan untuk mengidentifikasi pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran Scramble berbantu media kartu terhadap pencapaian belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem. Model Scramble merupakan langkah pembelajaran aktif yang mengutamakan keterlibatan peserta didik ketika kegiatan mencocokkan, menyusun, atau menemukan jawaban dari soal-soal yang disusun secara acak. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif serta teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 36 siswa kelas XI-7. Data dianalisis menerapkan uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t) serta bantuan software SPSS versi 26. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sementara hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model Scramble berbantu media kartu terhadap peningkatan pencapaian belajar peserta didik. Kesimpulannya, model pembelajaran Scramble berbantu kartu berhasil diterapkan guna meningkatkan pencapaian belajar ekonomi peserta didik.

**Kata Kunci:** Model Scramble, Kartu, Pencapaian Belajar, Pelajaran Ekonomi

## PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran utama dalam membentuk generasi unggul, serta keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh model pembelajaran yang ditetapkan. Menempuh pendidikan individu tidak hanya dibekali dengan pemahaman dan keahlian, tetapi juga nilai-nilai moral dan karakter itu diperlukan dalam kehidupan masyarakat. (Syaadah dkk., 2022). Dalam konteks globalisasi dan perkembangan zaman yang begitu pesat, sistem pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri serta menghasilkan peserta didik yang kompeten, kreatif, dan adaptif.

Salah satu tantangan nyata dalam dunia pendidikan saat ini kurangnya partisipasi aktif peserta didik pada proses pembelajaran (Astuti,R.P,F 2023). Banyak peserta didik menghadapi susah dalam mengerti materi pelajaran, terutama ketika metode mengajar yang digunakan terkesan monoton. Hal ini berdampak pada keterbatasan pencapaian belajar, salah satunya dalam pelajaran ekonomi dimana membutuhkan pemahaman konsep yang cukup kompleks (Fradani,A,C dan Stevani,F 2024). Maka dari itu, guru perlu untuk menghadirkan model belajar yang lebih menarik, interaktif, serta mendorong keterlibatan siswa selama proses belajar (Jongu dan Bano, 2023). Menentukan model pembelajaran yang akurat dan inovatif membentuk faktor krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna. Namun demikian, tantangan besar yang masih menjadi tantangan di dunia pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas (Badriyah, dkk 2021). Salah satu indikatornya yang terlihat adalah masih seringnya diterapkan model pembelajaran tradisional, contoh ceramah serta tanya jawab sederhana, yang cenderung pasif serta kurang mendorong keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini berkontribusi terhadap rendahnya capaian belajar karena siswa hanya menjadi penerima informasi tanpa terlibat dalam proses berpikir kritis atau pemecahan masalah. Selain itu, beberapa siswa juga menunjukkan gejala kejenuhan, kurangnya motivasi, serta minimnya ketertarikan terhadap materi pembelajaran. Situasi ini membentuk masalah tersendiri pada guru untuk mengadaptasi metode pembelajaran yang jauh menarik, interaktif, serta mendorong pengembangan kemampuan berpikir siswa. Kompleksitas tantangan ini meningkat dengan adanya keterbatasan sumber daya, beban administratif yang tinggi, serta kurangnya pelatihan guru yang berkelanjutan.

Supaya proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, dibutuhkan penggunaan model pembelajaran yang inovatif serta menarik. Salah satu alternatifnya merupakan model pembelajaran *Scramble*. Model ini masuk pada strategi pembelajaran aktif (active learning) dimana mengajak peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan seperti mencocokkan, menyusun, atau mencari jawaban dari soal-soal yang disusun secara acak. Aktivitas semacam ini bukan hanya mendorong pengertian terhadap materi, namun juga melatih kemampuan berpikir cepat, fokus, serta kerja sama dalam kelompok. Pembelajaran dengan model *Scramble* memiliki unsur kompetisi yang sehat dan menyenangkan karena dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Pendekatan ini sangat sesuai diterapkan pada jenjang sekolah dasar dan menengah, mengingat karakter siswa pada usia tersebut yang cenderung aktif, senang bermain, dan belajar melalui pengalaman langsung.

Agar pelaksanaan model pembelajaran *Scramble* dapat berjalan secara maksimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai. Diantaranya media yang dinilai efektif yaitu media kartu. Media ini memiliki kelebihan dalam hal kemudahan penggunaan, visual yang menarik, serta fleksibilitas dalam berbagai aktivitas. Kartu dapat memuat soal atau informasi yang perlu dipasangkan dengan jawaban yang sesuai, sehingga kegiatan pencocokan menjadi bagian dari proses belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, media kartu membantu membuat konsep pembelajaran lebih nyata dan mudah dipahami, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual atau kinestetik. Aktivitas fisik seperti mengambil, mencocokkan, dan menyusun kartu dapat meningkatkan daya ingat serta pemahaman siswa terhadap materi. Dengan menggabungkan model pembelajaran *Scramble* dan media kartu, diharapkan tercipta suasana belajar yang interaktif, kompetitif secara positif, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif seluruh siswa di kelas.

Berlandaskan penjelasan latar belakang di atas, diperlukan adanya penelitian mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran *Scramble* yang didukung dengan media kartu pada kemajuan pencapaian belajar peserta didik. Maksud dari penelitian ini yakni untuk mengerti sejauh mana kombinasi antara model *Scramble* dan media kartu mampu memberikan pengaruh signifikan pada pencapaian belajar peserta didik, terutama pada topik tertentu. Diharapkan pencapaian dari penelitian ini mampu memberikan kontribusi nyata untuk para guru serta praktisi pendidikan pada menyusun konsep pembelajaran yang lebih menarik serta efisien. Selain itu, hasil temuan ini juga dapat menjadi alternatif solusi dalam menghadapi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, sekaligus membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif mampu memberikan dampak positif bagi kemajuan pendidikan.

## METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang berpijak pada paradigma positivistik. Tujuan utama dari pendekatan ini yaitu untuk mengukur pengaruh penerapan model pembelajaran *Scramble* yang dikombinasikan bersama media kartu terkait hasil belajar peserta didik. Data yang dikumpulkan bersifat numerik dan dianalisis melalui teknik statistik untuk memperoleh kesimpulan yang objektif.

Pengumpulan data pada penelitian ini menerapkan sejumlah instrumen diantaranya :

### 1. Tes

Tes merupakan alat evaluasi berupa susunan pertanyaan maupun tugas yang disusun guna menilai keahlian atau karakteristik individu, baik dalam konteks pendidikan maupun psikologi. Setiap butir soal memiliki satu jawaban yang dianggap benar. Dalam dunia pendidikan, tes digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam ranah kognitif. Pelaksanaan tes biasanya dibagi menjadi dua tahap, yaitu *pretest* yang bertujuan untuk memahami potensi awal peserta didik sebelum langkah pembelajaran dilakukan, dan *posttest* untuk menilai pemahaman setelah

proses belajar selesai. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan terdiri atas 25 soal berbentuk pilihan ganda.

## 2. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan cara memantau secara langsung subjek penelitian guna mencermati aktivitas yang sedang berlangsung di lapangan. Teknik ini dilaksanakan tanpa adanya komunikasi verbal, melainkan hanya mengandalkan pengamatan visual. Tujuan utama dari observasi adalah untuk memperoleh pemahaman mengenai dinamika proses pembelajaran, mengevaluasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, serta menilai efektivitas dari proses tersebut. Dalam konteks penelitian ini, observasi digunakan untuk memastikan bahwa seluruh tahapan dalam penerapan model pembelajaran *Scramble* berbantu media kartu terlaksana sebagaimana direncanakan, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi sumber permasalahan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebagian metode pengumpulan data yang berkaitan pada pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran. Teknik ini berfungsi sebagai bukti konkret bahwa kegiatan penelitian benar-benar telah dilakukan selama proses belajar mengajar. Data yang dikumpulkan melalui dokumentasi meliputi berbagai informasi penting, seperti catatan penggunaan media, hasil belajar siswa, serta aktivitas lainnya yang mendukung proses analisis. Tujuan dari dokumentasi adalah untuk memastikan keabsahan data yang diperoleh, sehingga bisa dibuktikan secara ilmiah. Dalam penelitian ini, data dokumentasi yang dikumpulkan mencakup profil sekolah, struktur organisasi, data siswa kelas XI-7, aktivitas pembelajaran, jadwal pelajaran, daftar kehadiran, sarana dan prasarana, serta rekaman kegiatan selama pelaksanaan pembelajaran dengan model *Scramble* yang didukung media kartu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini didapat lewat media tes dengan diberikan untuk peserta didik kelas XI-7 dalam pelajaran Ekonomi, dengan jumlah peserta sebanyak 36 orang. Sebelum dilakukan analisis, instrumen tersebut terlebih dahulu diuji menggunakan dua tahap, yaitu pengujian validitas dan reliabilitas. Analisis data selanjutnya digunakan dengan menerapkan bantuan software SPSS versi 26.

### 1. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

#### a. Uji Validitas

Analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 26 untuk *Windows*, dengan fokus pada validitas isi dari 25 butir soal pilihan ganda. Proses ini mengacu pada kriteria tertentu untuk menentukan apakah suatu soal layak digunakan. Dalam pengujian validitas, suatu butir soal dianggap tidak valid kalau nilai *person correlation*  $\geq 0,05$ , sedangkan jika nilai *person correlation*  $\leq 0,05$ , maka butir soal tersebut dinyatakan valid. Hasil analisis validitas disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Uji menggunakan Bantuan SPSS 26

| Item Soal | R Square | Nilai Signifikansi | Ket   |
|-----------|----------|--------------------|-------|
| Soal 1    | .767     | .000               | Valid |
| Soal 2    | .650     | .000               | Valid |
| Soal 3    | .855     | .000               | Valid |
| Soal 4    | .855     | .000               | Valid |
| Soal 5    | .763     | .000               | Valid |
| Soal 6    | .382     | .022               | Valid |
| Soal 7    | .610     | .000               | Valid |
| Soal 8    | .542     | .001               | Valid |
| Soal 9    | .444     | .007               | Valid |
| Soal 10   | .602     | .000               | Valid |
| Soal 11   | .426     | .010               | Valid |
| Soal 12   | .444     | .007               | Valid |
| Soal 13   | .466     | .004               | Valid |
| Soal 14   | .428     | .009               | Valid |
| Soal 15   | .382     | .021               | Valid |
| Soal 16   | .408     | .014               | Valid |
| Soal 17   | .358     | .032               | Valid |
| Soal 18   | .413     | .012               | Valid |
| Soal 19   | .397     | .016               | Valid |
| Soal 20   | .822     | .000               | Valid |
| Soal 21   | .651     | .000               | Valid |
| Soal 22   | .429     | .009               | Valid |
| Soal 23   | .344     | .040               | Valid |
| Soal 24   | .382     | .022               | Valid |
| Soal 25   | .355     | .034               | Valid |

Sumber : Data diolah SPSS 26.0

Menurut hasil analisis data dari uji validitas pada tahap uji coba, seluruh butir pertanyaan dalam instrumen soal dinyatakan valid. Kevalidan ini didasarkan pada ketentuan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh ada di bawah 0,05 ( $< 0,05$ ).

#### b. Uji Reliabilitas

Pengujian ini dilakukan untuk menilai kelayakan instrumen yang diterapkan pada penelitian. Data yang dianalisis terdapat dari 25 butir pertanyaan yang sebelumnya telah dinyatakan valid, dan hasil pengujian tersebut ditunjukkan pada gambar 1.1.

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| .895                   | 25         |

Gambar 1. 1 Hasil Uji Reliabilitas Bantuan SPSS 26

Hasil analisis reliabilitas menggunakan rumus KR-20 melalui pendekatan *Cronbach's Alpha* pada SPSS menunjukkan nilai alpha sebesar 0,854 untuk 25 butir soal. Nilai ini mengindikasikan bahwa instrumen yang dimaksud mempunyai tingkat reliabilitas yang tinggi, karena melebihi batas minimum kelayakan yang umum digunakan, yakni 0,70.

## 2. Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

Dari hasil analisis yang menerapkan SPSS versi 26 *for Windows*, dilakukan uji normalitas sebagai proses awal sebelum menerapkan uji hipotesis. Uji tersebut bertujuan guna memahami adakah data yang diterima berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, metode *Shapiro-Wilk* digunakan karena jumlah sampel sebanyak 36 orang, yang berada di bawah batas 50 responden. Pengujian dilakukan pada tingkat signifikansi 0,05 untuk memastikan karakteristik distribusi data yang dianalisis. Hasil dari pengujian normalitas diterangkan dalam Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Hasil Uji Normalitas dengan Bantuan SPSS 26

|          | Shapiro-Wilk |    |      |
|----------|--------------|----|------|
|          | Statistic    | Df | Sig. |
| PRETEST  | .952         | 36 | .119 |
| POSTTEST | .941         | 36 | .054 |

Sumber : Data dioalah SPSS 26.0

Dari hasil analisis yang ditampilkan dalam Tabel 1.1, uji normalitas menerapkan metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data *pretest* adalah 0,119 dan untuk *posttest* sebesar 0,054. Kedua nilai tersebut terletak pada batas

signifikansi 0,05. Maka dari itu, bisa diketahui jika data dari kedua variabel memiliki distribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Penelitian tersebut menerapkan uji-t, uji hipotesis dilaksanakan guna mengerti apakah ada pengaruh antara proses belajar dengan *Scramble* terhadap pencapaian belajar peserta didik sesuai pada hipotesis penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

- 1) Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima serta  $H_a$  ditolak, memperlihatkan kalau model pembelajaran *scramble* tidak ada pengaruh signifikan pada hasil belajar peserta didik.
- 2) Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak serta  $H_a$  diterima, menunjukkan ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Demi menunjukkan efektivitas strategi pengajaran penting untuk memahami serta mengetahui hasil uji-t dengan baik, maka pada hasil dari ada tidaknya signifikansi bisa diketahui dalam gambar 1.2.

| Paired Samples Test |                    |                    |                |                 |                                           |        |        |                 |
|---------------------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|--------|--------|-----------------|
|                     |                    | Paired Differences |                |                 |                                           |        |        |                 |
|                     |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |        | t      | df              |
|                     |                    |                    |                |                 | Lower                                     | Upper  |        |                 |
| Pair 1              | POSTTEST - PRETEST | 23.222             | 7.457          | 1.243           | 20.699                                    | 25.745 | 18.685 | 35              |
|                     |                    |                    |                |                 |                                           |        |        | Sig. (2-tailed) |
|                     |                    |                    |                |                 |                                           |        |        | .000            |

Gambar 1. 2 Hasil Uji Hipotesis Menggunakan SPSS 26

Berdasarkan data pada gambar 1.2, hasil uji t-test menunjukkan kalau nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) baik pada asumsi varians homogen (*equal variances assumed*) maupun heterogen (*equal variances not assumed*) adalah 0,000. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat diketahui ada perbedaan yang signifikan diantara dua kelompok yang dibandingkan. Selisih rata-rata diantara lain nilai *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 23,222, dengan rentang selisih berkisar antara 20,699 hingga 25,745. Nilai t hitung yang diperoleh yaitu 18,685 menggunakan derajat kebebasan (df) sebesar 35. Oleh karena itu nilai signifikansi jauh di bawah 0,05, maka hipotesis nol yang menjelaskan tidak ditemukan perbedaan rata-rata diantara kedua kelompok ditolak. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwasannya ada perbandingan yang signifikan antara lain nilai *pretest* dan *posttest*, baik pada kondisi varians homogen maupun heterogen. Model pembelajaran *Scramble* memiliki karakteristik inovatif karena mampu mendatangkan lingkup belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.

Berbeda dari metode konvensional, model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat dalam kegiatan mencocokkan jawaban dari soal-soal yang disusun secara acak (Riana, R, dan Gulo 2022). Proses ini bukan hanya mendorong keahlian berpikir kritis dan cepat, namun juga membangkitkan semangat berkompetisi yang positif di dalam kelas. Selain itu, model *Scramble* fleksibel dan dapat dikombinasikan dengan berbagai media pembelajaran, seperti media kartu, sehingga memungkinkan guru menyampaikan materi secara kreatif dan menyenangkan. Sifat inovatif inilah yang menjadikan pembelajaran lebih

dinamis, interaktif, dan mampu memperbaiki motivasi serta capaian belajar peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan pencapaian analisis hipotesis dalam penelitian tersebut, bisa disimpulkan pada penggunaan model pembelajaran *Scramble* melalui bantuan media kartu efektif dalam mengembangkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi. Kenaikan nilai yang cukup signifikan mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang mendorong interaksi antar siswa serta aktivitas merangkai kata menggunakan kartu dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Temuan dalam penelitian ini sependapat dengan hasil studi yang dilaksanakan oleh (Nehru, N 2024), yang menyatakan tentang penerapan model *Scramble* secara signifikan dapat mendorong capaian belajar peserta didik pada pembelajaran Biologi di SMA 1 Wojo. Dalam studi tersebut, rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen mencapai 61,67, sementara nilai *posttest* pada kelas kontrol meningkat hingga 87,33.

Selain itu, hasil penelitian saat ini diperkuat dari studi yang dilaksanakan oleh (Hasri,A.P, 2024), yang menyatakan pada nilai thitung sebesar 16,467 melebihi nilai ttabel sebesar 1,994. Hal ini menyatakan pada thitung > ttabel, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga, ditemukan kesimpulan bahwa model pembelajaran *Scramble* memiliki pengaruh mengenai motivasi belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, penggunaan model pembelajaran *Scramble* yang dipadukan dengan media kartu terbukti efektif dalam mengatasi rendahnya pencapaian belajar peserta didik pada pelajaran Ekonomi. Pendekatan saat ini mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui kegiatan interaktif dalam merangkai kata, yang pada akhirnya memperdalam pemahaman terhadap materi. Data hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan nilai yang signifikan setelah model ini diterapkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian pada kelas XI-7 SMA Negeri 1 Kedungadem, secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Scramble* mempunyai pengaruh signifikan mengenai pencapaian hasil pembelajaran peserta didik di mata pelajaran Ekonomi. Faktor ini dibuktikan melalui data analisis dengan menggunakan data uji paired sample t-test, yang menghasilkan nilai t-hitung sebesar 18,685 dengan tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (df) sebanyak 35. Nilai signifikansi (sig. 2-tailed) nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,005 menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa ditemukan perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Secara rinci, nilai rata-rata *pretest* peserta didik yaitu 62, sedangkan rata-rata *posttest* mencapai 85. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Scramble* berhasil membangun suasana belajar yang lebih atraktif dan komunikatif, yang pada akhirnya turut meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Dengan kata lain, model pembelajaran *Scramble* patut digunakan dalam kegiatan pembelajaran Ekonomi sebagai salah satu strategi untuk mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik, terutama pada topik permintaan dan penawaran uang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, R. P. F. (2023). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTU MEDIA PLOTAGON TERHADAP HASIL BELAJAR DITINJAU DARI SIKAP KREATIF SISWA. *Journal of Technology*, <http://dx.doi.org/10.30734/j'thoms.v3i1.3253>.
- Badriyah, I. R., Akhwani, A., Nafiah, N., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis model pembelajaran daring dan luring pada masa pandemi covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3651-3659. <http://repository.unusa.ac.id/id/eprint/10593>.
- Hasri, A. P., Gimin, G., & Supentri, S. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKn KELAS VIII SMP NEGERI 23 PEKANBARU. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (2), 2829-2839. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13517>.
- Jongu, A., & Bano, V. O. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Katolik Anda Luri Waingapu. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)*, 10(1), 25-36. <https://doi.org/10.29407/jbp.v10i1.19584>.
- Nehru, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMAN 1 Woja. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(3), 10-14. <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss3.1164>.
- Riana, R., & Gulo, L. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Teks Ulasan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Scramble. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 537-543. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.74>.
- Syaadah, R, Ary, M. A. A., Silitonga, N., & Rangkutty, S.F. (2022). Pendidikan Formal, Pendidikan non formal Dan Pendidikan informal. *PEMA*, 2(2), 125-131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>.
- Wahyudah, W. A., Fradani, A. C., & Stevani, F. (2024, July). Strategi Guru Meningkatkan Kompetensi 4C Mata Pelajaran Ekonomi Kurikulum Merdeka di SMA Negeri 1 Kedungadem. In *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan dan Dunia Industri)* (Vol.2, No.2, pp.19-26). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/KPDI/article/view/2751>.